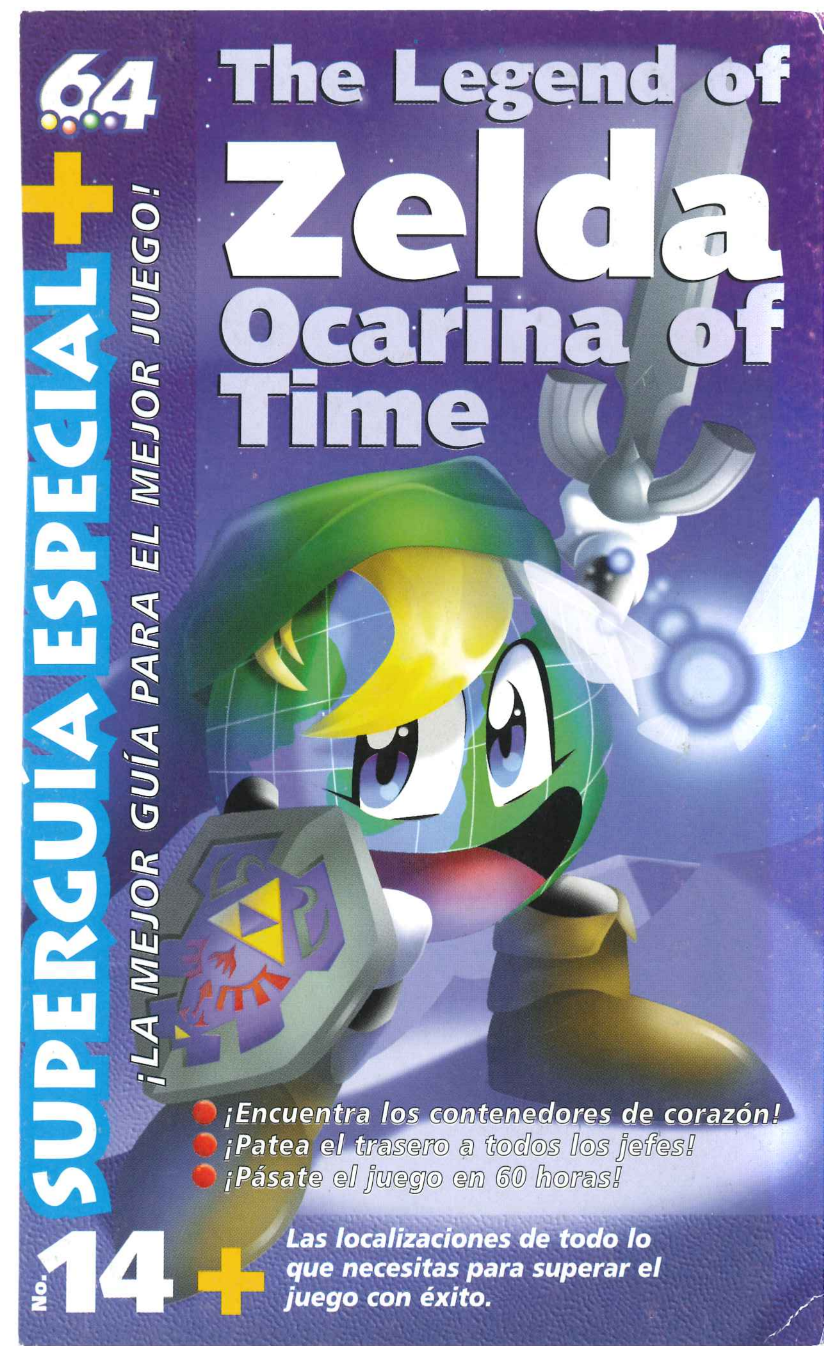
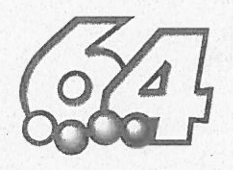

64
SUPERGUÍA ESPECIAL
¡LA MEJOR GUÍA PARA EL MEJOR JUEGO!
The Legend of
Zelda
Ocarina of
Time
¡Encuentra los contenedores de corazón!
¡Patea el trasero a todos los jefes!
¡Pásate el juego en 60 horas!
No. 14
Las localizaciones de todo lo
que necesitas para superar el
juego con éxito.



SUPERGUÍA ESPECIAL



pasarse THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME en menos de 60 horas

CREDITOS

SUPERGUÍA ESPECIAL: THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Gratis con el número 32 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 – Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 – Barcelona
n64@mcediciones.com

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Maquetación Electrónica: Es Decir

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: NOVO PRINT
Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España – Printed in Spain

Sumario

Introducción 6

COMO...
Pasarse The Legend of Zelda en menos de 60 horas 7

Ubicación de los Contenedores de Corazón 57

Los Contenedores de Corazón completos 59

Encuentra los Viveros de las Judías Mágicas 59

Armas 60

Otros utensilios 63

¡Bienvenidos!

Este mes hemos hecho un esfuerzo especial para que todos los fans de Link queden lo más satisfechos posible. De entrada, un mega reportaje de 8 páginas con montones de detalles sobre Majora's Mask que ya puedes leer en nuestra revista. Y, como colofón, un libro estrella dedicado íntegramente a la aventura épica más loada de todos los tiempos videojueguiles.

Increíble, magnífica... Es evidente que faltan calificativos para describir al Mejor Juego del Mundo™; de hecho, los hemos utilizado todos desde nuestro número 11, ¡y hasta ahora no hemos parado! Uno de esos adjetivos también podría ser difícil. Nintendo presentó un juego tan completo que ha traído más de un dolor de cabeza a muchos de sus jugadores. Además, con el próximo advenimiento de Majora's Mask, despachar de una vez por todas Ocarina of Time es un asunto de prioridad máxima.

¿Quieres saber cómo concluir la pieza maestra de Miyamoto en menos de 60 horas? Estás en el lugar indicado, chaval. Pues hemos puesto en un mismo lugar la más completa y, al mismo tiempo, eficaz guía de Zelda, revelando todos los trucos y trampas que te permitirán acabar el juego en menos de una semana. ¿Se puede pedir algo más?

Por supuesto, si quieres más información sobre Zelda, puedes adquirir la revista M64 Especial No. 1 The Legend of Zelda (llama al 93 254 12 58). Pero si sólo quieres impresionar a tus amigos, quédate con esta supercompleta SUPERGUÍA ZELDA.

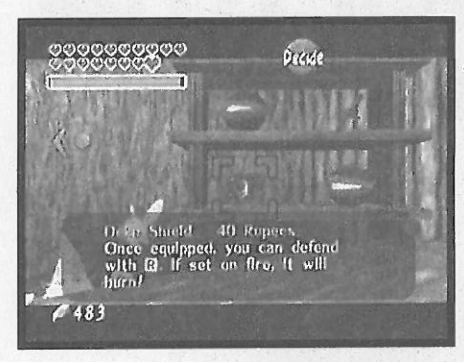
¡Disfruta del trayecto!

CÓMO...
PASARSE ZELDA
EN MENOS DE 60 HORAS

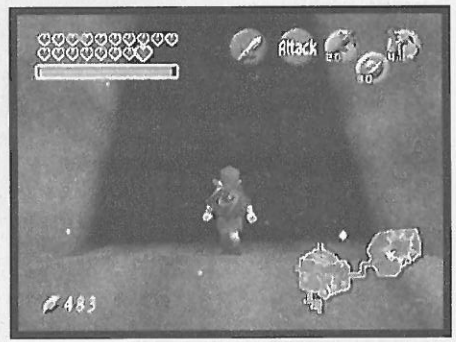


BOSQUE KOKIRI





1 El hada Navi no parará de incordiarte hasta que visites el Árbol Deku, así que salta de la cama y sal a la calle. Sin embargo, tendrás que recoger algunos ítems antes de que Mido te deje ver el Árbol, pues el camino está lleno de enemigos. Encontrarás la Espada Kokiri gateando a través del pequeño agujero que está junto a la casa del sabelotodo (a tu izquierda, cuando sales de la casa de Link). El Escudo es un poco más difícil de conseguir: necesitarás reunir 40 rupias para comprarlo. Encontrarás dinero dentro de algunas casas, y siempre es posible podar un poco la hierba para recibir alguna recompensa...



2 Mido sólo te dejará pasar cuando tengas estos dos ítems. Habla con el Árbol Deku para informarte de lo que Ganondorf ha hecho y ofrécele tu ayuda. Si lo haces, podrás entrar en la primera mazmorra del juego.

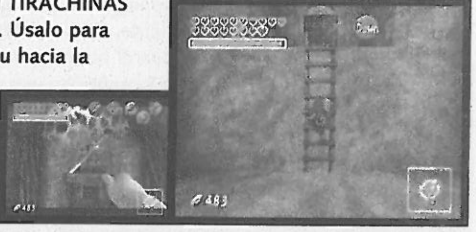
DENTRO DEL ÁRBOL DEKU

Para romper la maldición que pesa sobre el Árbol Deku, tienes que dar muerte al jefe Gohma, que acecha en lo profundo de la mazmorra. Sigue las siguientes pistas y pasarás por aquí sin demoras.



1 Las plantitas que hay por todos lados en esta mazmorra vuelven a aparecer al poco tiempo, de modo que si andas corto de salud, dinero o cualquier cosa, sencillamente quédate junto a una y hazte con los ítems que esconde antes de seguir adelante. Cuando tengas el equipamiento a punto, trepa por las enredaderas para obtener el MAPA de la mazmorra antes de continuar hasta la puerta.

2 En el siguiente salón tendrás que enfrentarte a la Maleza. Usa tu escudo para protegerte de las nueces que arroja contra ti. Una vez que la hayas ahuyentado, cruza la puerta y encontrarás el TIRACHINAS en la cámara siguiente. Úsalo para disparar una Nuez Deku hacia la escalera opuesta, la cual caerá, y tú podrás seguir tu camino.

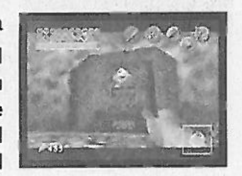


3 Regresa al lugar donde obtuviste el mapa y acaba a tiros con los enemigos. Escala las enredaderas y busca la puerta que conduce a un salón amplio. Colócate bajo las plataformas elevadas y salta sobre ellas hasta dar con el gran cofre que contiene la BRÚJULA. Usa un Bastón Deku para encender la otra antorcha y levanta las rejas que bloquean la puerta.

4 Mata a la Gran Skulltula y baja de la cornisa. Apunta al centro de la telaraña y podrás abrirte paso hacia la planta baja. Sube a la tierra seca y pisa el botón para crear una llama cerca. Prende un Bastón Deku y úsalo para quemar la telaraña que cubre la puerta.



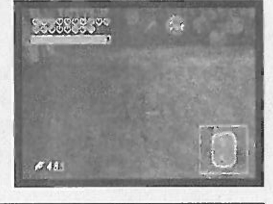
5 En esta pequeña cámara tenemos a otra Skulltula acechando; aplícale el procedimiento convencional y luego toma tu tirachinas para disparar una Nuez Deku al ojo de encima de la puerta. Sumérgete para presionar el botón en la siguiente área y regresa nadando al banco. Luego salta a la plataforma móvil para cruzar sin peligros hasta el otro lado. Derrota la Gran Skulltula y empuja el bloque para alcanzar tierra firme y llegar a la puerta.



6 Prende todas las antorchas con un Bastón Deku antes de continuar y usa ese mismo bastón para quemar la telaraña que bloquea el pequeño túnel en la cámara siguiente. Una vez dentro, empuja lejos de la orilla el bloque y salta sobre él para llegar hasta la antorcha que encendiste primero. Enciende otro bastón y regresa para usarlo contra la gran telaraña que cubre el agujero.

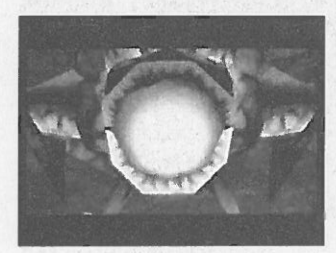


7 Ve hacia abajo y acaba con las Malezas siguiendo el orden que te ha dado su traidor hermano. Verás entonces que se abre la puerta que conduce al jefe de esta mazmorra...



¡JEFE!

GOHMA, un Arácnido con Armadura de Parásitos



Con un nivel de gráficos tan alto en cada escenario de Zelda estarás esperando que el jefe de la mazmorra sea algo especial. Y en realidad, Gohma es el primero de los muchos jefes visualmente impresionantes. Lo único malo es que un jugador con experiencia lo eliminará en segundos.

1 Quédate quieto en cuanto entres en la habitación, pues Gohma no bajará hasta que no te vea. En cuanto alcance el suelo, saca rápidamente el tirachinas y apúntale al ojo. Un buen tiro será suficiente para atontarlo, de modo que puedas darle unos cuantos golpes con tu espada antes de que se escape por la pared.

2 Espera hasta que llegue al techo para sacar tu arma de nuevo. Dispárale otra vez al ojo (es difícil porque no para de moverse) y le verás caer estrepitosamente al suelo. Entonces lánzate inmediatamente sobre él y córtale en rebanadas: ¡Bingo! ¡El primer jefe del juego muerto en menos de un minuto!



3 No te olvides de recoger el Contenedor de Corazones de tu pobre víctima, pues con él aumentarás en cuatro corazones la barra de vida, y podrás soportar más daño antes de morir. Con el contenedor en mano, párate en el portal y abandona el Árbol Deku.

EL CASTILLO

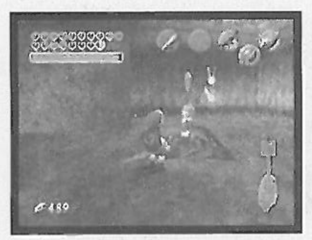


1 Después de aceptar el reto de salvar Hyrule y obtener la Esmeralda Kokiri, deja el bosque y Saria te hará entrega de la OCARINA DE LAS HADAS. Despídete de todos y dirígete a través del mercado hacia el Castillo de Hyrule, hogar de la Princesa Zelda, donde hay montones de guardias. Deja que te alcancen unas cuantas veces y corre de regreso a las enredaderas del comienzo de esta zona para encontrar a Malon, la hija del guarda del rancho, quien te dará un HUEVO. Enfréntate a los guardias y encontrarás a Talon. Cuando salga el sol, el huevo se convertirá en un GALLO. Úsalo para despertar al dormilón guarda del rancho y empuja los bloques de la orilla para saltar hasta el pequeño túnel que conduce al Patio del Castillo.



2 Calcula bien tus movimientos para conseguir pasar los guardias y llegar hasta la Princesa Zelda. (Antes de hablar con ella, prueba a disparar unas cuantas semillas a las ventanas de en derredor, con lo que obtendrás un resultado inesperado). Escúchala y dile que la ayudarás, para obtener la CARTA. Luego habla con Impa para que te enseñe la NANA DE ZELDA. Apréndete bien esta canción, pues tendrás que usarla mucho en el futuro.

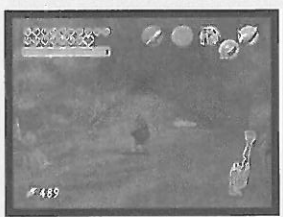




3 Si tienes 80 rupias de más compra en una tienda del mercado el Escudo de Hylian, y encamínate hacia los Bosques Perdidos a través del Bosque Kokiri. Gira a la derecha y dispara algunas semillas al blanco de madera; si aciertas a la diana tres veces seguidas recibirás la BOLSA DE SEMILLAS, que te permitirá cargar más munición para tu tirachinas. Baja a charlar un rato con los chicos de la derecha (no olvides tener papel y lápiz a mano para escribir todo lo que te cuenten), quienes te darán un Pedazo de Corazón. Sigue estas indicaciones para llegar desde aquí hasta el Prado Sagrado del Bosque: Izquierda, Derecha, Izquierda, Recto, Izquierda y Derecha. Ábrete paso a través de las Malezas usando el escudo y la espada para derrotarlas, y llega hasta Saria, quien te enseñará la CANCIÓN DE SARIA.

4 Ahora date una vuelta por el Rancho Lon Lon para hablar con Malon, a quien encontrarás cantando a los caballos. Saca tu ocarina y ella te enseñará la CANCIÓN DE EPONA, que será importante en el futuro: si tienes una botella vacía y tocas la canción a una vaca, la botella se llenará con una leche especial. Luego entra en la casa que rodea el corral y mueve los bloques hasta encontrar el Pedazo de Corazón escondido dentro del túnel. Dentro encontrarás a Talon ocupada con sus gallos, quien te pedirá un favor y, luego, te recompensará con una BOTELLA llena de Leche Lon Lon. Ya puedes alejarte de Pueblo Kakariko.

5 Muestra la carta de Zelda al guarda de la puerta a la Montaña de la Muerte y te dejará pasar. Éste es el momento de volver al mercado si antes no compraste el Escudo de Hylian. Dirígete a la Ciudad Goron y toca la Nana de Zelda cuando estés ante la puerta de Darunia (la que tiene tapete). Dedícale a él la serenata de la Canción de Saria y recibirás el Brazalete Goron cuando haya terminado su pequeña danza. Luego deja la ciudad y lanza una flor bomba al precipicio para destruir las rocas que bloquean la entrada a la segunda mazmorra.



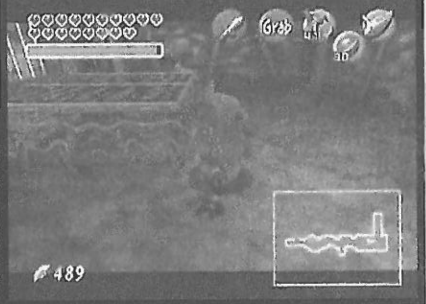
CAVERNA DODONGO

Los malvados Dodongos han tomado esta caverna e impiden a los Gorons llegar hasta las nutritivas rocas de dentro. Para salvar a esta gente de la inanición debes registrar bien el área y aplastar al líder de los Dodongos. Tu recompensa es el Rubí de Goron.



1 Destruye la primera pared para entrar de lleno en la mazmorra. Luego dirígete a la orilla izquierda y usa una bomba flor para volar la pared, de modo que encuentres un cofre. Ábrelo y hallarás el MAPA de la mazmorra.

2 Ahora cruza de un salto hasta el otro lado y vuela la puerta del lado derecho. Pon una de las estatuas de Armos encima del botón para abrir la puerta. Luego corre por el pequeño pasillo hacia la habitación siguiente, donde dos Lizalfos te atacarán. Usa la Puntería Z para mantenerlos a tiro, golpeándolos cada vez que tengas la oportunidad, y emplea el escudo cuando salten sobre tu cabeza. La puerta se abrirá en cuanto los despaches.

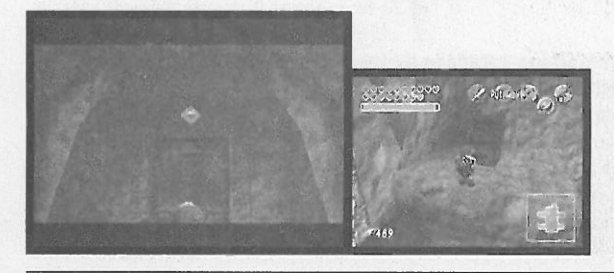




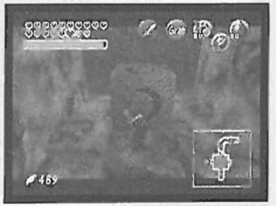
3 Mata los Dodongos y enciende las antorchas con el Bastón Deku para resolver el puzzle. Pulsa el botón de vuelta en el salón principal y cruza hasta la nueva zona. Por ahora, ignora el grupo de bombas y destruye la pared para encontrar la BRÚJULA que custodia uno de los Armos. Vuelve entonces hasta las bombas y activa la que está sola en medio de las dos de enfrente. En cuanto explote, las otras lo harán en cadena y podrás trepar por la escalera para encontrar una puerta.

4 La estatua del Armos al frente de la escalera puede ser desplazada de modo que puedas llegar hasta el interruptor que abre la puerta. En la nueva sala encontrarás un bloque insertado en una rendija. Empújalo y cárgalo de forma que te sirva para llegar a la cima de la columna que tiene la bomba flor. Levántala sobre tu cabeza y, justo antes de que explote, lánzala a la pared sobre las escaleras para acceder a una nueva área.





5 Dispara al ojo con el tirachinas para que las llamas desaparezcan. Atraviesa el corredor y acaba con los guerreros Lizalfos del siguiente salón. Dispara a los ojos del área siguiente y atraviesa el pasaje hasta encontrar el cofre que contiene la BOLSA DE BOMBAS (¡hecha con el estómago de un Dodongo!) Tómala y pulsa el botón, luego cruza el puente y baja hasta el cráneo de Dodongo. Métele una bomba en cada uno de los huecos de los ojos para que baje la quijada y podrás ver una puerta que lleva a otra parte de la mazmorra.



6 En esta área necesitas tomar el pasaje de la derecha y buscar la manera de llegar hasta el bloque concreto. Empújalo hasta la orilla y luego hasta el hueco en el centro para abrir la puerta hacia el jefe.

¡JEFE!

DODONGO, Infernal Rey Dinosaurio



Los Dodongos ya han aparecido en juegos anteriores de Zelda, ¡pero nunca habían lucido tan espléndidos! En esta cámara debes limitarte a la periferia, porque el centro está lleno de lava, pero el dinosaurio es fácil de vencer en la medida en que mantengas la concentración.

1 Si te pones al frente de este gigante, abrirá su boca para lanzar una bocanada de fuego nada saludable para ti. Sin embargo, es fácil evitarla si permaneces a un lado. En cuanto esté aspirando aire para lanzar su bola de





fuego, dispara una bomba a su garganta y saca la espada. La bomba lo aturdirá por un momento, de modo que podrás darle un par de golpes antes de que vuelva en sí. Ésta es la única oportunidad que tienes para herirle, porque cuando se recupera ya tu espada no sirve contra el duro cuero que lo protege.





2 Corre hasta el borde del lago de lava para evitar ser aplastado y, luego, persíguelo. Cuando se detenga, tratará de usar otra de sus bocanadas de fuego, de modo que tendrás la oportunidad de instalarle otra de tus bombas en la boca. Clávale tu espada mientras se recupera.



3 Repite esta secuencia hasta que se rinda y se deslice dentro del lago de lava. Hazte con el Contenedor de Corazones que dejará a su lado y párate en el portal para salir de la mazmorra.





UN HADA Y UN PEZ



1 Trepa por la Montaña de la Muerte y derriba la pared de la cima, tras la cual encontrarás un Hada. Ella te dará MAGIA y el ATAQUE DE ESPADA CON GIRO, que va acompañado de unos deslumbrantes efectos mágicos. Desciende por el cráter para apoderarte de un Pedazo de Corazón, después corre hacia el exterior y ve hasta Pueblo Kakariko con el aventón que te dará el búho. Desde el tejado, deslízate a la cornisa situada bajo el gallinero y entra en la casa por la rendija para recoger otro Pedazo de Corazón, que está junto a la vaca.



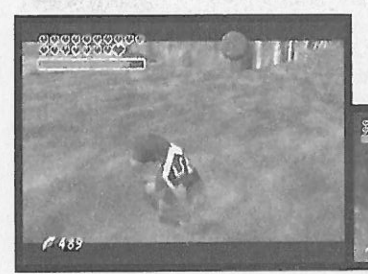
2 Ve al cementerio y ponte enfrente de la gran lápida de atrás. Toca la Nana de Zelda para abrir la tumba de la familia real. Acaba con los murciélagos de dentro para abrir la puerta y descubrirás la CANCIÓN DEL SOL inscrita en la pared. Esta canción puede hacer que el sol se ponga y la luna salga, o viceversa, con lo que ya no tendrás que esperar hasta el amanecer para entrar al Castillo de Hyrule.

3 Date una vuelta por el Castillo y escabúllete del primer guarda. Emplea una bomba para volar esa sospechosa roca y gatea por la rendija hasta encontrar otro Hada. Esta Hada te enseñará el FUEGO DE DIN, un poderoso truco que podrás usar no sólo para vencer enemigos sino también para encender antorchas.





4 Deja la villa y ve hasta el Río Zora. Detente en cuanto llegues a la cascada y toca la Nana de Zelda para entrar en el Dominio de Zora. Supera el reto de inmersión y recolecta todas las rupias para obtener la ESCAMA PLATEADA, con la que podrás sumergirte más que antes. Úsala para bucear a través del pasaje situado bajo el agua que va al Lago Hylia, toma la botella y regresa. Muéstrale la carta al Rey Zora, quien se hará a un lado y te concederá el acceso al área que se encuentra tras él.

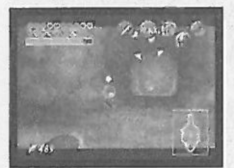




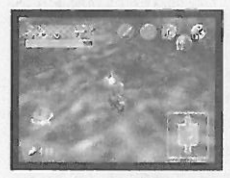
5 Usa la botella vacía para atrapar un pez y dárselo a Lord Jabu-Jabu. Su boca se abrirá, y serás arrastrado dentro.

LA BARRIGA DE JABU-JABU

¡Una mazmorra ubicada dentro de un pez gigante! La principal tarea aquí es encontrar a la Princesa Ruto y convencerla de que se marche (lo cual no es tarea fácil). El jefe es dificililo, pero encontrarás una o dos hadas hacia el final que serán tremendamente útiles en la batalla.



1 Emplea el tirachinas para activar el interruptor del techo, con lo cual podrás pasar a través de la puerta. Pasa por el gelatinoso pez en el área contigua y encontrarás a la Princesa Ruto, que saltará por el agujero hacia la planta siguiente. Síguela.



2 Continúa hablando con ella hasta que se siente. Llévala a cuestas hasta la puerta más próxima. Lánzala hacia la otra orilla y salta sobre el botón para que suba el nivel del agua, de modo que puedas trepar al otro lado y volver con ella. Ahora llévala hasta el interruptor del techo y sigue hasta la siguiente área.

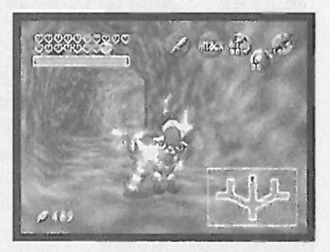
3 Salta a la plataforma móvil y ábrete camino entre las medusas del salón para enfrentarte a montones de Baríes. Corre hacia el pasaje de la derecha, pulsa el botón y deja allí a la Princesa Ruto, de forma que puedas usar la puerta. Acaba con los enemigos con el tirachinas y recoge el BUMERÁN (¡tremendamente útil en este nivel!)





4 Vuelve al salón de las medusas para recoger a la inquieta Ruto y entra de nuevo en el salón de los Baríes. Toma el pasaje izquierdo esta vez y coloca a la princesa sobre el botón, como antes. Apunta al tentáculo con el bumerán y lánzalo continuamente. Tendrás que acercarte para hacer que salga, pero no dejes de moverte o, de lo contrario, saldrás herido.

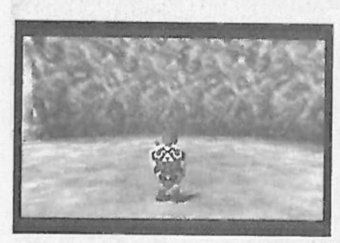
5 Al salir verás que ahora el pasaje está despejado y puedes ir a abrir la puerta. Estalla las burbujas dentro del tiempo fijado y recoge la BRÚJULA. El corredor central del lado derecho también está libre, así que entra en el salón del fondo y elimina al tentáculo.



6 Regresa al área de las medusas con la princesa y desciende por la grieta donde estaba el Barí. En el corredor te espera la tercera Piedra Espiritual; alza a Ruto para que la pueda coger.

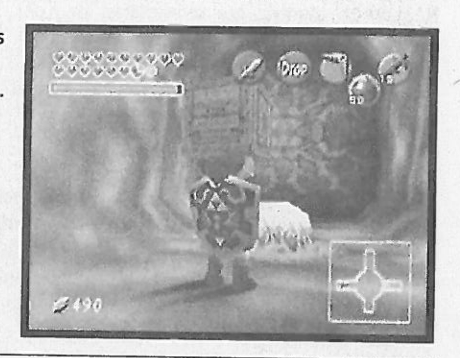
CÓMO...

METER AL GRAN PULPO EN LA SARTÉN



7 ¿Quién podía pensar que algo así podía pasar? Necesitas perseguir al pulpo por una y otra vez hasta que Navi pueda volar sobre él. Pulsa Z para apuntar continuamente, lánzale el bumerán para atontarlo y luego dale un buen golpe de espada. Después empieza a alejarte. Repite este proceso hasta que lo hayas vencido, sin olvidar que cambia su dirección cuando la plataforma central deja de girar. En la medida en que seas paciente (y esquives los golpes) lo derrotarás con facilidad.

8 Móntate sobre la plataforma que conduce al siguiente nivel. Allí hay un hada en uno de los botes cercanos. Atrápala y métela en una de tus botellas. Atraviesa la rendija y agarra uno de los botes para ponerlo sobre el botón y cruzar la puerta. Trepa por las enredaderas en el siguiente salón y lanza el bumerán hacia el lado izquierdo del cristal, de modo que de la vuelta junto al metal y lo golpee para abrir la puerta.



¡JEFE!

BARINADE, la Anémona Bio-Eléctrica



Sin duda el jefe más difícil y la principal causa del malestar de Jabu-Jabu. Si estás bajo de energía, las plantas que hay por la sala te ayudarán, pero no te detengas a ver cómo crecen de nuevo.

1 No permanezcas mucho rato en esta sala o, de lo contrario, ¡te estarás exponiendo a un terrible SHOCK! Apunta a los tentáculos más elevados de Barinade y no dejes de moverte ni de lanzarles el bumerán.





2 En cuanto las medusas se separen de la base para atacarte, lanza el bumerán a la parte expuesta para atontar al monstruo. Sólo en ese momento tienes la posibilidad de darle con la espada.

3 Ahora las medusas se acercarán al jefe, pero tú sigue apuntándole a su base y, finalmente, lograrás que el bumerán le golpee. En este momento puedes aprovechar para encargarte de cada medusa por separado. No permanecerán inmóviles mucho tiempo y tendrás que hacer esto dos o tres veces para erradicarlas a todas.





4 Conserva la distancia y lanza el bumerán a Barinade para aturdirle antes de saltar sobre este jefe y hacerlo pedazos. No puedes hacerle daño mientras esté hundido, así que continúa moviéndote para evitar la electricidad hasta que se levante de nuevo.

CRECIENDO

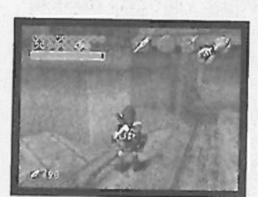
1 Ponte en marcha hacia el Castillo de Hyrule, donde presenciarás el desarrollo de algunos acontecimientos muy tristes. Toma la OCARINA DEL TIEMPO que la Princesa Zelda tiró al foso del castillo y aprándete la CANCIÓN DEL TIEMPO. Tócala ante el altar del Templo del Tiempo y observa la secuencia de vídeo. Recibirás el Medallón de Luz de manos de los Sage.





2 Dirígete al Pueblo Kakariko y visita el cementerio. Entra a la tumba de Dampe (la que está a la izquierda y tiene plantitas) y pégate a él mientras te guía por los ventilados pasajes, esquivando las llamas que deja caer. Tu recompensa será el GANCHO LANZABLE, necesario para la siguiente mazmorra. Toca la Canción del Tiempo para apartar la gran roca azul del fondo y sube por las escaleras hacia el molino de viento de Pueblo Kakariko, donde te darás cuenta que ahora puedes hacerte con el Pedazo de Corazón al cruzar la habitación.



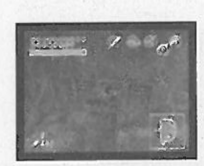


3 Ahora ve hacia Ciudad Goron y usa las bombas para detener al pequeño Goron que anda dando vueltas por allí. Si hablas con él, recibirás la TÚNICA GORON. Desciende hacia la casa de Darunia y empuja la estatua para descubrir un pasaje secreto. Usa el gancho lanzable para cruzar el puente caído. Sheik te enseñará la canción el BOLERO DEL FUEGO, con el cual podrás volver aquí cuando quieras. Ahora, entra en el Templo del Fuego...

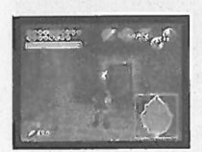


EL TEMPLO DEL FUEGO

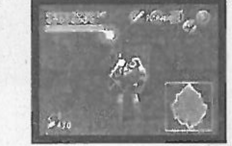
Ganondorf ha encerrado a muchos Goron dentro del templo y ha revivido al Dragón Volvagia para que se de un festín con ellos. Tú tienes que impedirlo. Lo más valioso de esta mazmorra es el Martillo Megatón, sin el cual no podrías acabar con el jefe. Además, será muy útil para romper las rocas que impiden el paso hacia zonas secretas en Hyrule.



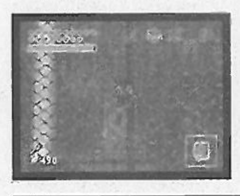
1 Sube por la escalera y cruza la puerta izquierda. Habla con Darunia y continúa para liberar al Goron de la izquierda. Luego toma la LLAVE del cofre. Por último, regresa al salón anterior y abre la puerta.

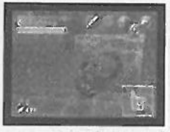


2 Corre a lo largo del puente y baja a la isla de la izquierda. Cruza los bloques y dirígete hacia la puerta para liberar otro Goron enjaulado y tomar la LLAVE del cofre. Vuelve a la puerta y cruza hacia el otro lado del salón, donde podrás usar una bomba para derribar una frágil pared. Encontrarás otro Goron más, y otra llave a su lado.



3 Atraviesa la lava hacia la puerta cerrada y entra. Salta hacia el lado derecho de la valla y empuja el bloque hasta la lava. Salta sobre él y serás llevado hasta otra puerta cerrada. Encontrarás otro bloque pidiendo que lo empujes; cuando lo tengas sobre la baldosa de enfrente, trata de alcanzar la cerca sobre la pared. Sube hasta llegar al borde y saca el gancho lanzable. Golpea el cristal y trepa hasta donde llegaban las llamas para que puedas pasar sobre la valla siguiente.

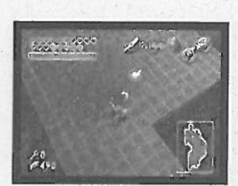




4 Revisa esta zona en busca de otra combinación Goron/LLAVE y busca una puerta con un nuevo Goron y su LLAVE detrás. En la habitación llena de rocas hay una puerta cerrada que requiere una llave. Ábrela y cruza corriendo por las mallas metálicas, pero, en lugar de salir por la puerta del fondo, sube a la larga valla para recoger el MAPA. Hecho esto, regresa y cruza la puerta.



5 Estás de nuevo en la habitación de las rocas. Si la recorres un poco encontrarás una columna con una larga grieta y, si la bombardeas, hallarás un Goron con su LLAVE. Luego sube y busca el interruptor que libera al otro prisionero. Ponte encima para liberarle y recoger la LLAVE. Regresa a la habitación de las mallas metálicas y las peligrosas llamas, salta desde la malla para alcanzar el borde y trepa hasta la puerta cerrada para abrirla.





6 Toma la vía izquierda hacia la puerta al final del salón evitando, por supuesto, las trampillas de fuego. Toca la Canción del Tiempo para que aparezca un bloque, pero no lo uses todavía. En vez de eso, ve hasta la puerta que conduce al sendero de la derecha. Pulsa el botón y pasa las llamas. Lanza una bomba a la puerta para ver cuál es la verdadera y entra.

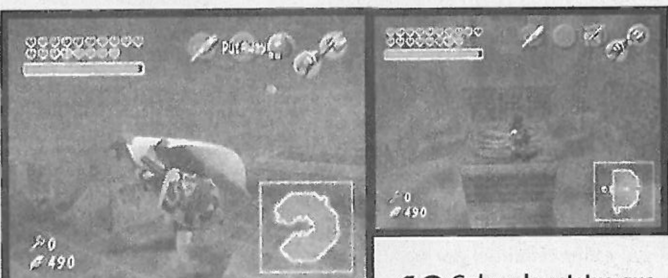


7 Elimina a la llama bailarina lanzándole el gancho o alguna bomba. Esto apagará las llamas y revelará la apariencia real de la bailarina. Usa la espada para golpearla unas cuantas veces hasta que salga corriendo y vuelva a convertirse en fuego. La clave para lograr el éxito en este punto es la perseverancia. Salta donde estaban las llamas y cruza la puerta.

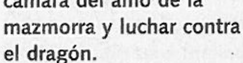


8 Escala e inspecciona el cristal desde el borde. Lánzale el gancho para avivar el fuego de modo que puedas continuar escalando. En el área siguiente pulsa el botón y sube las escaleras hacia el gran cofre que contiene el MARTILLO MEGATÓN. Machaca el bloque elevado y la estatua de abajo con el martillo. Golpea la siguiente piedra y coloca una caja sobre el botón azul para poder cruzar la puerta.

9 Martillea el siguiente bloque y baja por la abertura. Dale al oxidado interruptor y abre la puerta que liberará otro Goron. No te dejes la LLAVE. Vuelve por donde viniste y martillea la cima del largo pilar. Luego baja y regresa justo al primer salón.



10 Golpea la estatua que está delante de la puerta y lucha con todos los enemigos hasta liberar al Goron que falta y hacerte con la LLAVE DEL JEFE. Ahora puedes seguir a Darunia hacia la cámara del amo de la mazmorra y luchar contra el dragón.

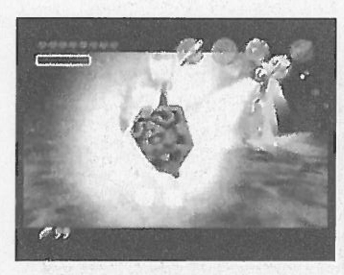




¡JEFE!

VOLVAGIA, el Dragón de Lava Subterráneo

Este es un jefe DURO, así que asegúrate de estar bien despierto cuando te enfrentes a él (y tener una o dos hadas). Cuando lo venzas vuelve a la Cámara de Sages, donde recibirás el Medallón de Fuego.

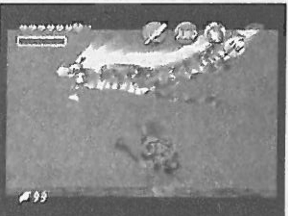


1 El resucitado dragón saltará de una de las fosas de lava, así que mantén los ojos abiertos y recíbelo con un martillazo en la cabeza en cuanto se asome. Ataca con la espada mientras permanece aturdido.

2 Volvagia se levantará e intentará tostarte con su aliento de fuego, de modo que no debes parar de correr hasta que desaparezca de nuevo por uno de los agujeros.

3 Pronto lo tendrás al frente de nuevo, así que atúrdelo con el Martillo y clávale la espada. Cuando las piedras empiecen a caer ponte en movimiento y vigila sus sombras, con lo cual sabrás dónde van a caer.







4 Tras unos cuantos golpes, Volvagia morirá de nuevo, y la paz volverá a la Ciudad Gorón. ¡Bravo!

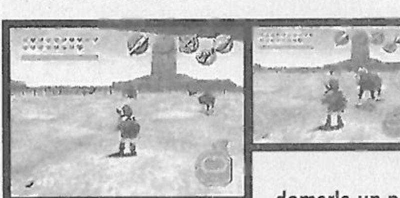


MÁS MAGIA

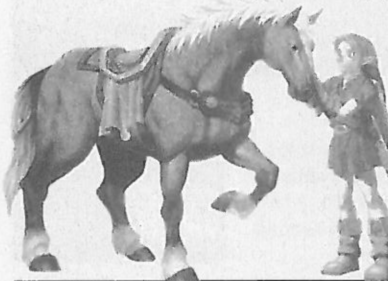


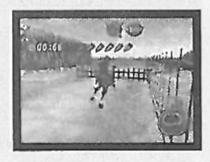
1 Gira a la izquierda en cuanto entres en Ciudad Goron y aplasta las piedras, con lo cual encontrarás un Hada que aumentará tu MAGIA. La magia nueva será tremendamente útil cuando te enfrentes contra Ganondorf en el final del juego.

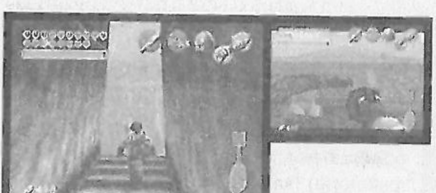
CÓMO... HACERTE CON UN CABALLO



Ha llegado el momento de que consigas un caballo. Dirígete hacia el Rancho Lon Lon y págale a Ingo 10 rupias para montar un caballo. Toca la Canción de Epona para domarla un poco y acepta el reto de la carrera que te propone Ingo, una vez te ve sobre el caballo. Véncelo dos veces (no dejes que te sobrepase) ¡y podrás quedarte con Epona! Para dejar el rancho deberás







embestir contra las puertas y saltar por encima de ellas a toda velocidad.

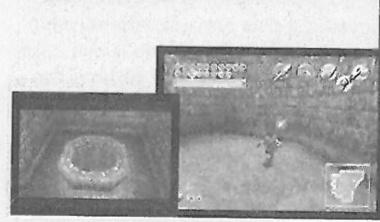
2 Aventúrate en el interior del Bosque Perdido y toca para Mido la Canción de Saria, con la cual podrás entrar al Prado Sagrado del Bosque. Aprende de Sheik el MINUÉ DEL BOSQUE y usa el gancho lanzable para entrar a la mazmorra.

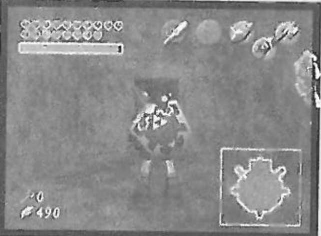
EL TEMPLO DEL BOSQUE

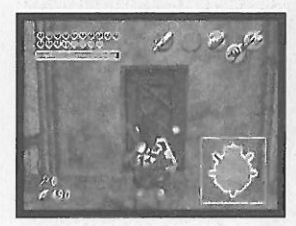
Saria se encuentra en algún lugar perdido del templo, encerrada por los malvados monstruos que acechan dentro. Como siempre, tendrás que darle mucha caña a los fantasmas, aplastar muchos monstruos y resolver muchos puzzles.



1 Trepa por las enredaderas de la pared y agarra la LLAVE que hallarás en el pequeño cofre.

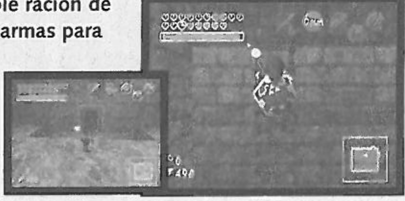






2 Dirígete al área central y mira cómo desaparecen los fantasmas. Corre hasta el bloque azul y toca la Canción del Tiempo para moverlo. Escala por las enredaderas exteriores y, cruzando la puerta, harás tuyo el MAPA de la mazmorra. Pulsa el botón y desciende por la fosa, donde encontrarás otra llave. Luego regresa al salón central.

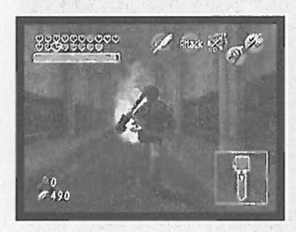
3 Tras la puerta opuesta a la otra que lleva de regreso a la pradera te esperan unos cuantos Stalfos que tendrás que vencer. Dales doble ración de acero en cuanto preparen sus armas para el ataque y, tras unos cuantos golpes, verás cómo se desmoronan y encuentras el cofre de la tercera LLAVE. Al salir verás a tu derecha la puerta que puedes abrir.

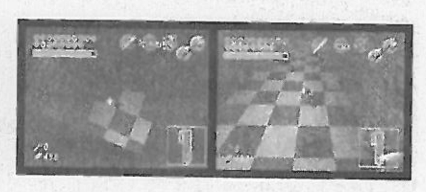




4 Sube por las escaleras que hay dentro y saca el bloque hacia afuera antes de darle un buen empujón hacia la derecha. Corre a través del pasadizo y empuja el bloque de nuevo antes de trepar por la escalera que usaste antes. Empuja el segundo bloque y baja por la escalera otra vez hasta llegar al primer bloque. Salta sobre éste y empuja el segundo para alcanzar la escalera. Abre la puerta cerrada y entra en el corredor girado.

5 Cruza de un salto para abrir la siguiente puerta sellada y baja corriendo las escaleras hasta la otra puerta. Mata a todos los Stalfos de dentro para adquirir el ARCO, el cual se convertirá en un arma de infinito valor para salvar Hyrule. Regresa de nuevo a las escaleras y dispara a las tres pinturas con una flecha cuando un fantasma aparezca en ellas (dispara a una distancia desde la que sepas que no huirán). Mata a Joelle (con la ayuda del escudo y la espada) y toma la LLAVE.



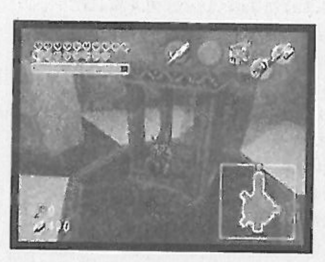


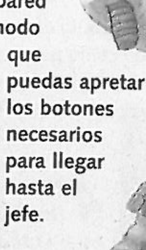
6 Vuelve adonde conseguiste el arco y dirígete a la otra puerta. Dispara a las pinturas y derrota a Beth para obtener la BRÚJULA. Si regresas al corredor girado tal vez recuerdes que había un ojo encima de la puerta antes de que entraras. Dispárale una flecha para desenroscar el corredor y pasa por los marcos de las pinturas hacia una puerta cerrada.

7 Aquí tenemos uno de los puzzles más ingeniosos de Zelda. Sube al pilar y dispara una flecha a través de la llama para derretir el hielo que rodea el ojo. De regreso en la sala anterior encontrarás que las cosas han cambiado notoriamente y puedes meterte por un agujero y pasar a una cámara bastante amplia. Vigila el paso del tiempo, no sea que acabes siendo aplastado, y pulsa el botón para abrir la puerta.

8 Dispara una flecha a las pinturas para bajar los cubos al suelo. Júntalos de manera que coincidan con la imagen para expulsar del lugar a Amy. Hazla pedazos con tu espada y cruza la puerta hacia el salón principal.

9 Para vencer a Meg hay que disparar una flecha a cada fantasma hasta que des al correcto. Después de recibir unos golpes terminará rindiéndose. Usa el ascensor para bajar y empuja la pared para hacer girar la recámara de modo que puedas apretar los botones necesarios para llegar hasta el jefe.





¡JEFE!

FANTASMA GANON, un Espíritu Malvado del Más Allá



El fantasma de Ganon es un maestro del ilusionismo, así que no te dejes sorprender por sus trucos. En cuanto lo hayas hecho pasar a mejor vida, agarra el Contenedor de Corazones y abandona el Templo del Bosque.

1 Los fantasmas harán el primer ataque saliendo de una de las pinturas para dispararte una inmensa flecha de energía. Observa con cuidado las pinturas y verás que hay dos fantasmas cabalgando en torno a ti, aunque sólo uno de ellos es real. En el instante en que llegue al final del camino, un portal se abrirá, y ésa será tu oportunidad para disparar. Si tu flecha da en el blanco, él se girará y entrará de nuevo en la imagen, para reaparecer en otra más tarde.

2 Tras unos cuantos flechazos, el jinete desmontará, se elevará y empezará a lanzarte flechas de energía. Apúntale con Z y usa tu Espada Maestra para devolver esos rayos por donde vinieron, pero no te duermas: el fantasma de Ganon puede hacerlo también, así que calcula los golpes de la espada cuidadosamente.

3 Cuando un rayo de energía lo alcance, avanza espada en mano y dale tantos mandobles como puedas hasta que se recupere. En realidad es bastante duro, aguantará muchos golpes, de modo que conserva la paciencia y, al final, triunfarás.



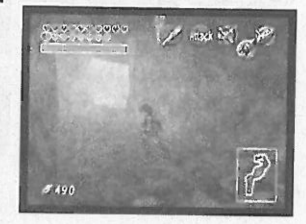
4 Pasa a través del Río Zora para llegar al Dominio de Zora y ponte donde debe estar Lord Jabu-Jabu. Toma el Pedazo de Corazón que está en el hielo y cruza hacia la Caverna de Hielo.

LA CAVERNA DE HIELO



Ésta no es realmente una mazmorra, sino una gran caverna. Y escondidas en su interior hay un par de botas de hierro que necesitarás más adelante en el Templo del Agua.

1 Ábrete camino hasta las estatuas Freezard y acaba con todas para poder abrir la puerta. Recoge todas las rupias de plata del siguiente salón y continúa hacia la sala contigua (el juego dice que son blancas, pero hemos visto algunas distintas).



2 Coloca algo de fuego azul en una botella y úsalo para derretir el hielo rojo y conseguir el MAPA. Aplica un poco más de fuego azul en el hielo de la cámara de láminas de hielo. Después explora el corredor de la izquierda en busca de un Pedazo de Corazón y del MAPA y dirígete al corredor opuesto.



3 Aprovecha la gran plataforma de hielo para recolectar todas las rupias plateadas, empujándola hacia uno de los agujeros si te quedas atascado.



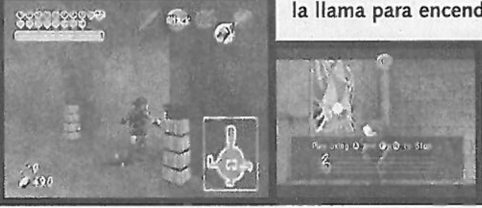
4 Emplea el fuego azul contra el hielo rojo para entrar al salón de los Wolfos y coge las BOTAS DE HIERRO que hay en el cofre. Sheik te enseñará la SERENATA DEL AGUA, la cual te servirá para volver al Lago Hylia en cuanto la toques. Almacena algo de fuego azul en una botella y vete de la Caverna de Hielo.

5 Usa el fuego azul con el Rey Zora y recibirás la TÚNICA ZORA, que hará posible que respires bajo el agua. Vuelve al Lago Hylia y saca el tapón azul de la entrada al templo usando el gancho lanzable. Con ello abrirás la entrada al Templo del Agua.

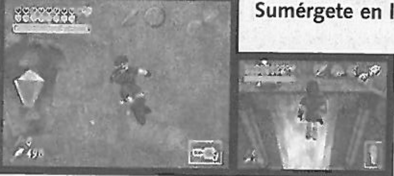
TEMPLO DEL AGUA

Es en el interior de este templo donde tiene lugar el encuentro entre Link y la Princesa Ruto. ¡La cara de Link cuando ella habla de matrimonio es todo un clásico! También aquí lucharás contra tu sombra, lo cual será un verdadero desafío.

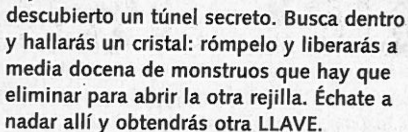
1 Ponte las botas de hierro y desciende hasta el fondo de la sala. Ve por el pasaje de la derecha y habla con la Princesa Ruto. Ahora quítate las botas para poder nadar y toca la Nana de Zelda para rebajar el nivel del agua. Atraviesa la puerta y acaba con los enemigos de dentro. El MAPA será tuyo. Desciende por la abertura que atravesaste nadando y dispara un par de flechas tras la llama para encender las demás antorchas. Gana una LLAVE venciendo las Conchas Punzantes del salón siguiente.



2 Camina hacia el gran bloque movible del salón principal y empújalo directamente hacia el agua. Sigue por el corredor, rompe el cristal y salta al agua para atravesar la abertura. Sumérgete en la charca de la sala siguiente y ponte junto a la puerta ubicada bajo el agua. Dispara desde allí el gancho lanzable hacia el cristal de la boca del dragón. Entra y toma otra LLAVE.



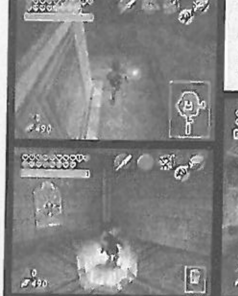
3 Regresa al salón principal y abre la puerta. Sírvete del gancho lanzable para alcanzar el emblema de la familia real y toca la Nana de Zelda de nuevo para que suba el agua. Uno de los bloques al final del salón quedará flotando, dejando al descubierto un túnel secreto. Busca dentro y hallarás un cristal: rómpelo y liberarás a media docena de monstruos que hay que eliminar para abrir la otra rejilla. Échate a nadar allí y obtendrás otra LLAVE.

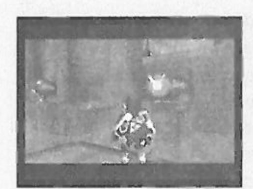




4 Vuelve a toda prisa adonde encontraste a Ruto y nada hacia afuera en busca de una pared con una gran grieta. Usa una bomba para derribar la pared por completo y recoge la LLAVE del cofre del interior.

5 Estando en el salón principal, deja que el agua te suba hasta su nivel y busca una puerta cerrada. Colócate bajo el chorro de agua y rompe el cristal para subir un piso y atravesar la puerta. Toca una vez más la Nana de Zelda para elevar el nivel del agua.

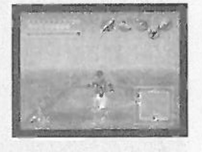




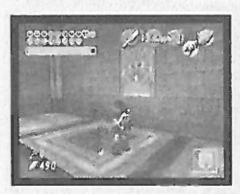
6 Pasa a través de la puerta cerrada y de la que le sigue y llegarás a una sala llena de Tectitas Azules. Usa el cristal para elevar y bajar las estatuas de modo que puedas cruzar el agua con tu gancho. Para llegar a la siguiente área ponte sobre la estatua cuando esté abajo y golpea el cristal para ser elevado.



VENCER A TU SOMBRA



Los veteranos zeldicos puede que recuerden a este enemigo de Zelda II: A Link to the Past, pero, en esta ocasión, ya no servirá de nada esconderse en los rincones. Mejor corre a través de la isla del centro y luego gírate para ver a tu sombra montada en el árbol. Normalmente, el Cuchillo del Gigante o la Espada de Biggoron despacharían a este ser oscuro rápida y eficazmente, pero puesto que esta opción no está disponible, hay otro camino (un poco tortuoso) para vencer a tu sombra: apunta con Z mientras retrocedes blandiendo tu espada y disparando algunas Nueces Deku, de modo que le atraigas y puedas darle algún golpe. Después de cada golpe, ella reaparecerá cerca, así que tendrás que apuntar de nuevo rápidamente para evitar un ataque sorpresa. La única alternativa a lo anterior para herirla mediante la espada es usar el ataque rápido con giro: gira la palanca completando un círculo y pulsa B.



7 Después de vencer, atraviesa la puerta y recoge el GANCHO LANZABLE MÁS LARGO. Toca la Canción del Tiempo y baja al río. Cálzate las botas de hierro para cruzar los remolinos y estrena el gancho disparador para subir a la plataforma. Dispara una flecha al ojo para levantar la rejilla y usa el disparador contra el cofre para cruzar el agua. Ábrelo para coger una LLAVE.

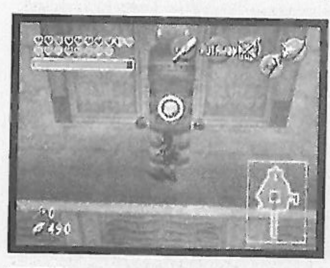


8 De vuelta al salón principal busca el lugar donde te viste con la Princesa Ruto. Nada hacia el emblema de la familia real y toca la Nana de Zelda para bajar el nivel del agua. Entra a la torre del salón principal para elevar el nivel del agua y, luego, sal. Busca un ojo que hay más allá de una rejilla y dispárale una flecha. Después emplea el gancho lanzable más largo para cruzar el agua. Empuja el bloque, toma la LLAVE y ponte las botas de hierro bajar al fondo del área. Encamínate al norte del pasaje y apunta al objetivo que está sobre la puerta para cruzar los largos picos. Luego, abre la puerta.

9 Sírvete de las botas de hierro para cruzar al otro lado y luego quítatelas para flotar y salir del agua. Mata a los Stingers de la habitación contigua y bombardea las dos viejas paredes. Empuja el bloque de piedra sobre el botón para inundar la habitación y alcanzar la puerta.

10 Derrota a las Tectitas con tu arco y pulsa el botón. Usa los chorros de agua para cruzar hasta la sala siguiente, dirígete a la derecha, baja por el pasillo y nada hasta la puerta cerrada. Tras ella hay un cofre que tiene la LLAVE DEL JEFE.

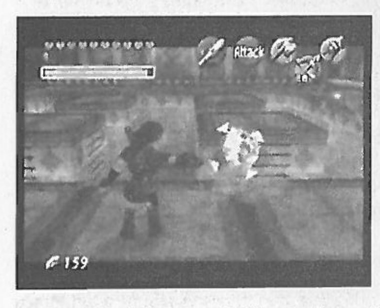
11 Ahora haz que el nivel del agua suba al máximo y usa el gancho lanzable más largo para llegar donde el gancho lanzable no alcanzaba. Coloca las hadas en cualquier botella libre que tengas y sube por la rampa del siguiente salón para abrir la puerta final...





¡JEFE!

MORPHA, la Ameba Gigante



No pierdas de vista los brazos que salen del agua, pues pueden asirte y lanzarte contra la pared, y eso duele. Busca también mantenerte en la orilla, puesto que en el agua estás indefenso.

1 Entra en el agua por un momento para llamar la atención de Morpha y luego regresa al borde externo y apunta al núcleo con Z. Mantenlo en la mira, pero intenta no quedarte quieto mucho rato.



2 Emplea el disparador para arrastrar el núcleo hacia la orilla, donde es vulnerable. Golpéalo inmediatamente con la Espada Maestra antes de que se refugie dentro del agua.

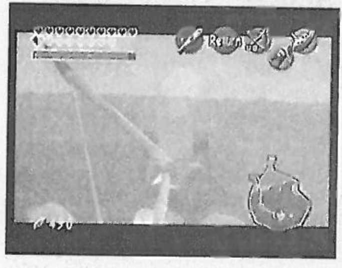
3 Trata de mantenerte lejos del agua para impedir que Morpha salte a ella en cuanto la pongas a dar vueltas, y así tendrás más tiempo de ataque. Y vigila esos brazos en el agua, pues hacen mucho daño.





4 En cuanto Morpha caiga vencida, toma el Contenedor de Corazones y regresa a la Cámara de Sages mediante el portal.

MÁS MÚSICA

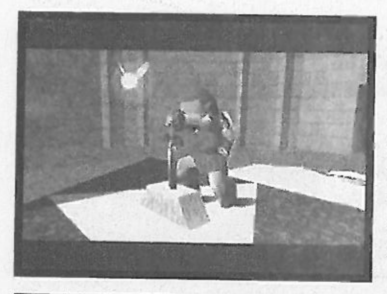


1 Dispara una flecha al sol en cuanto amanezca y recibirás la FLECHA DE FUEGO. Si te apetece un pequeño bocadillo, sube nadando a la cabina para pescar un poco. Págale al tipo 20 rupias y haz el intento: te garantizamos que morderás el anzuelo (¡ja, ja!). Nuestro récord está en 16 libras, pero estamos seguros de que cualquiera puede batir esa marca con un poco de dedicación.

2 Ve a Pueblo Kakariko y observa la destrucción que está ocurriendo. Aprende de Sheik el NOCTURNO DE SOMBRA y habla con el músico que aguarda dentro del molino para que te enseñe la CANCIÓN DE LAS TORMENTAS.

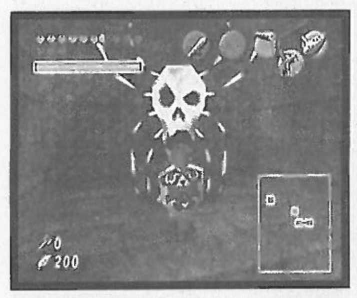






3 Trasládate al Templo del Tiempo y reemplaza la Espada Maestra para volver a ser un niño. Regresa al molino y toca la Canción de las Tormentas para vaciar el pozo exterior. Desciende por la escalera y aventúrate dentro de esta desconocida área.

EL FONDO DEL POZO

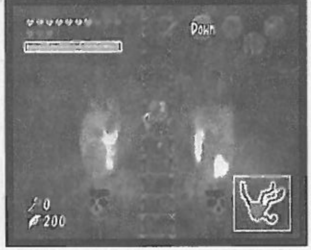


Ésta puede ser una mazmorra minúscula, pero es tan peligrosa como cualquier otra. Hay bastantes cosas que ver aquí dentro, pero ya que sólo venimos a buscar un ítem, no tardaremos mucho.

1 Muévete hacia el lugar de donde está cayendo el agua y toca la Nana de Zelda para vaciarlo del todo.

2 Busca al comienzo de esta zona un pequeño túnel por el que puedes meterte. Para vencer a la Mano Muerta acércate a uno de los brazos para que te agarre; luego libérate y ataca a la Mano Muerta cuando agache su cabeza para pegarte. Cuando se oculte bajo la tierra, tendrás que dejar que la otra mano te agarre y que el enemigo salga del suelo. Espera a que se acerque y agache su cabeza para golpearle una vez más.

3 Tras vencerlo, abre el cofre y toma la LENTE DE LA VERDAD, con la que podrás ver falsas paredes, puertas, etc. Entonces, sal de la mazmorra. Hay muchas más cosas escondidas en este sitio, pero la lente es lo único importante.



4 Transpórtate al futuro y toca el Nocturno de Sombra para ir hasta el cementerio de Pueblo Kakariko. Usa el Fuego de Din para encender las antorchas y abre la puerta del templo.

EL TEMPLO DE LA SOMBRA

El Templo de la sombra está lleno de pasadizos secretos y enemigos invisibles. Usa la Lente de la Verdad para localizarlos, pero recuerda que con ello gastas poder mágico. Busca también las Botas Flotadoras, pues te servirán para cruzar aberturas que normalmente no podrías.



1 Usa el disparador para cruzar la abertura y luego atraviesa la pared falsa. Empuja la estatua hasta que quede enfrente del verdadero cráneo llameante (que identificarás con la Lente de la Verdad).



2 Busca un pasaje secreto y cruza la pared falsa de la derecha. Acaba con los enemigos y llévate el MAPA de la mazmorra. Regresa y busca más cosas falsas hasta que te topes finalmente con una Mano Muerta. Véncela y ganarás las BOTAS FLOTADORAS.



3 Estrénate las botas para cruzar el abismo que hay junto a la estatua y luego dirígete a la pared de la izquierda (Evita los Beamos). Recoge todas las rupias de plata del salón, y también la LLAVE.



4 Sal y dirígete a la pared de la derecha para enfrentarte a unos Gibidos, iguales a los Lukers, sólo que lucen distinto. Toma la BRÚJULA y vuelve al salón anterior, donde los Beamos. Bombardea la pared central y abre la puerta de detrás.

5 Mata las Skulltulas Doradas y corre a través de las guillotinas hasta que te encuentres un Stalfos. Derrótalo y salta a la plataforma de la derecha en cuanto baje. Espera a que se eleve de nuevo y después salta fuera. Corre por el borde recogiendo todas las rupias de plata para abrir la puerta (la última está debajo de los Beamos).



6 Usa la lente para buscar el bloque escondido y, cuando lo encuentres, sácalo. Empújalo hasta que los dos juegos de puntas estén obstruidos, y luego arrástralo el resto del camino. Súbete a las puntas y salta fuera para apretar el botón. Abre el cofre que cae y hallarás una LLAVE.

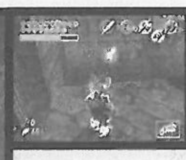




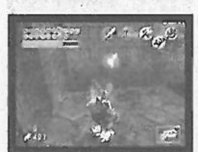
7 Ve fuera y regresa por el borde. Usando la Lente de la Verdad cruza hacia la puerta cerrada. Recoge todas las rupias de dentro para abrirla. Plántale al cráneo en toda la cima una bomba y, al vencerlo, obtendrás una LLAVE. Sal de la sala y emplea la lente y el gancho lanzable para llegar hasta la puerta cerrada.

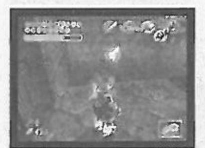




8 Colócate las botas de hierro para anular el efecto de los ventiladores hasta que llegues al último (cerca del ojo que lanza fuego). Cuando empiece a encenderse, ponte las botas flotantes y corre por la pared opuesta hasta encontrar una puerta. Pon una bomba en el montón de tierra y usa la lente para localizar el cofre que contiene la LLAVE.





9 Abre la puerta y empuja el bloque de piedra hacia las escaleras, de modo que puedas subir. Salta a la plataforma y toca la Nana de Zelda para ponerla en marcha. Combate los Stalfos que caen de encima y salta de allí cuando empiece a hundirse. Luego, dirígete a la puerta.



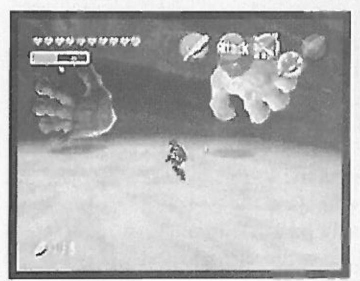
10 Usa la lente para encontrar las paredes invisibles y entra en las recámaras de la izquierda y la derecha. Vence a la mano del primer salón y obtendrás una LLAVE. En el segundo salón usa el Fuego de Din para quemar las estacas de madera y obtener la LLAVE DEL JEFE.



11 Vuelve adonde la plataforma se hundió y dispara una flecha a una de las bombas para que la estatua se desplome sobre el abismo, creando un oportuno puente. Abre la puerta y saca la lente y las botas flotadoras para cruzar hasta la siguiente puerta.

¡JEFE!

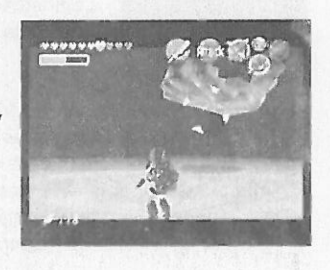
BONGO BONGO, la Oscura Bestia del Pantano

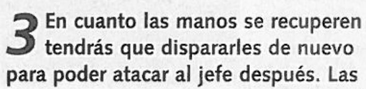


Puede que tenga un nombre estúpido, pero Bongo Bongo es capaz de aplastarte al menor descuido. Lo más difícil es seguirle la pista para saber dónde tiene el cuerpo en el momento que le has paralizado las manos y estás listo para atacarlo con el arco.

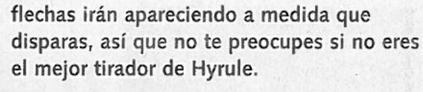
1 Bongo Bongo intentará aplastarte entre sus palmas, de modo que tienes que neutralizar esa amenaza antes de poder hacerle algún daño al jefe. Apunta a las manos con Z y dispara una flecha a cada mano para paralizarlas temporalmente.

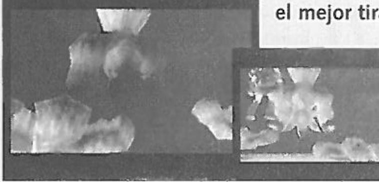
2 Entonces usa la Lente de la Verdad para ubicar el gran ojo rojo de Bongo Bongo. Dispara una flecha a ese ojo para aturdir al jefe unos segundos y, ahora, saca tu espada y dale duro hasta que se recupere.





3 En cuanto las manos se recuperen tendrás que dispararles de nuevo para poder atacar al jefe después. Las flechas irán apareciendo a medida que disparas, así que no te preocupes si no eres el mejor tirador de Hyrule.





4 Tras tres asaltos ya no habrá Bongo Bongo y podrás recoger el Contenedor de Corazones y largarte del templo.

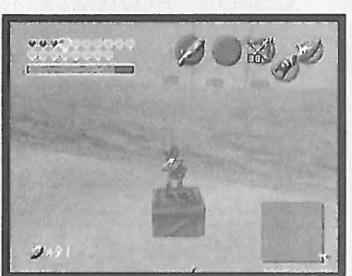
LA FORTALEZA GERUDO



1 Ve al Valle Gerudo y emplea a Epona o usa el gancho lanzable más largo para cruzar el puente roto y entrar a la Fortaleza Gerudo. Explora el área usando flechas para dormir a los guardas y localiza a los cuatro carpinteros. Vence al carcelero disparándole flechas y consigue las llaves de la prisión. Después busca un cofre que está en el tejado y que contiene un Pedazo de Corazón. Cuando todos los carpinteros estén liberados recibirás la TARJETA DE MIEMBRO GERUDO, con la que podrás andar por la fortaleza sin restricción alguna. Habla con la mujer que hay delante de la puerta del Yermo Encantado y ella la abrirá para ti.



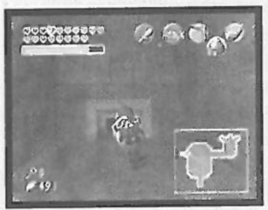
2 Sigue las banderas hasta el búnker del desierto. Usa la Lente de la Verdad y sigue al fantasma para llegar hasta el Coloso del Desierto. Entra en él y luego vuelve afuera para que Sheik te enseñe el RÉQUIEM DEL ESPÍRITU.



3 Regresa al Templo del Tiempo y devuelve la Espada Maestra para regresar en el tiempo. Dirígete al Templo del Espíritu y entra...

TEMPLO DEL ESPÍRITU

Éste es el último templo y, también, el más difícil. El escudo espejo se encuentra aquí y será de gran utilidad para proyectar la luz del sol y reflejar el dibujo del escudo en las paredes cercanas. También encontrarás al Nudillo de hierro de versiones anteriores de Zelda, pero mejorado. Será un verdadero reto.



1 Habla con Nabooru y dale la razón para dar con los guantes. Gatea por el agujero y mata a los enemigos de dentro del salón. Atraviesa la puerta izquierda.

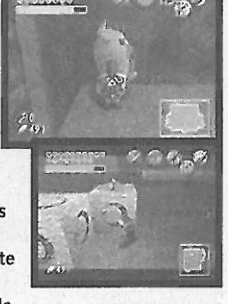
2 Acaba con los Stalfos y lanza el bumerán de modo que gire y golpee el cristal. En el área siguiente, usa el Fuego de Din para quemar el Anubis y abrir la puerta. Entra y toma todas las rupias plateadas mientras esquivas la mano gigante que cae del techo. Luego enciende las antorchas del otro lado de la valla usando el Fuego de Din, tras lo cual hallarás un pequeño cofre que contiene una LLAVE.







3 Sal de la habitación, gatea por el túnel y abre la puerta. Escala la pared, elimina a los enemigos que encuentres arriba y golpea el cristal. Dentro del cofre está el BOMBCHU, que debes usar luego para hacer explotar la roca suelta y permitir que la luz ilumine al sol que hay en el suelo.



4 En la siguiente área empuja la estatua fuera del borde, sobre el botón, para pisarlo y abrir la puerta. Sigue escaleras arriba hacia el próximo salón. Empuja hacia la luz el bloque que tiene un sol, luego toma todas las rupias del salón y enciende rápidamente las antorchas para desvelar una segunda LLAVE. Abre con ella la puerta cerrada.



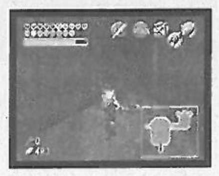
CÓMO...

VENCER AL NUDILLO DE HIERRO

El Nudillo de hierro, que es ahora un poco menor que en anteriores ocasiones, es fácil de vencer si lo tratas con respeto. Apúntale y ponte cerca hasta que levante su hacha. Entonces, salta hacia atrás y usa el ataque con salto mientras se recupera. Salta de nuevo inmediatamente y repite el proceso hasta vencerle. Si te vas quedando corto de energía, intenta el truco de hacer que golpee uno de los pilares para que aparezcan algunos corazones.

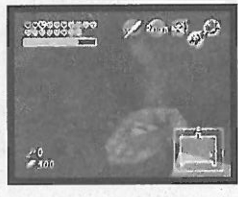


6 Sal y abre el cofre para hacerte con los GUANTES PLATEADOS. Observa lo que pasa y transpórtate al Templo del Tiempo para convertirte en adulto. Transpórtate de regreso al Coloso del Desierto y usa los Guantes Plateados para empujar la gran piedra de dentro y poder explorar el resto del templo.





7 Dispara al cristal del techo y entra en la sala de la derecha. Toma todas las rupias y abre el cofre del recinto siguiente, donde hay una LLAVE. Regresa, abre la puerta y trepa al techo. Usa la lente para ver a un Beamos y enfréntate a él antes de girar el espejo para que la luz alumbre la cara derecha y se abra la puerta.



8 Sube por las escaleras y salta a la mano de la estatua. Toca la Nana de Zelda y usa el disparador para alcanzar el cofre donde está la LLAVE. Vuelve donde estabas y abre la puerta. Pasa de largo frente a los Beamos hacia el siguiente salón, donde debes vencer a toda criatura viva para poder abrir la puerta.





9 Golpea una de las estatuas de Armos

hasta colocarla sobre el botón y abrir la puerta. Corre escaleras arriba y encontrarás a Nudillo de Hierro. Cuando lo venzas, ve fuera a buscar el ESCUDO ESPEJO. Tómalo, baja por las escaleras, y sírvete de él para proyectar la luz de la ventana sobre la cara de la pared. Abre la puerta y toma la LLAVE.



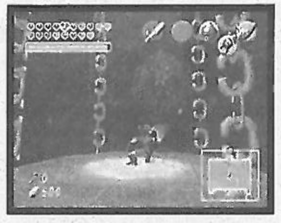


10 Emplea la llave en el salón anterior y utiliza el disparador para no tener que escalar. La puerta del área siguiente se abrirá si tocas la Nana de Zelda. Encuentra el ojo junto a una de las puertas falsas y dispárale una flecha para obtener la LLAVE DEL JEFE. Después vete y cruza la otra puerta.

11 Rompe el cristal con la espada para acceder al área siguiente. Mata a los enemigos de dentro y derriba parte de la puerta. Luego gira el espejo para que alumbre a través de la abertura. Después gira el que sigue, de modo que la luz del sol pase a través de las barras y sobre el espejo grande de la sala anterior. Sal y usa el escudo para redirigir la luz de cara a la pared.



12 Enfoca la luz hacia el rostro de la estatua mediante el escudo. Emplea el gancho lanzabla más largo para cruzar por el pasaje secreto y abrir la puerta.



13 En cuanto las malvadas hermanas terminen de hablar, acaba con el Nudillo de hierro, ve hasta la cámara del jefe y escala.

¡JEFE!

Las Gemelas Hechiceras ROVA



Al parecer, había una oferta de las de 2x1 el día que Ganondorf fue a comprar su último jefe, porque en esta ocasión tienes el doble de problemas. Es el momento de que pongas a prueba el escudo espejo hasta el límite.

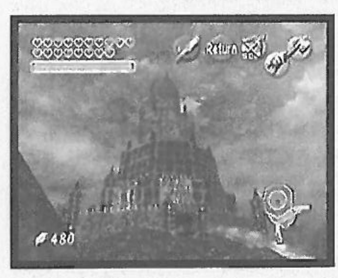
1 Vigila atentamente a las hermanas. En cuanto alguna te lance un hechizo, defiéndete con el escudo espejo y intenta redirigir el ataque para que golpee a la otra bruja. Sigue vigilando y orientando los ataques de la una hacia la otra continuamente. En cuanto les hayas infligido suficiente daño a ambas, verás que se unen para convertirse en una sola.

2 Ponte en el centro y espera que te lance un ataque mágico. Acude a tu escudo para absorber el hechizo y espera a que la bruja use el mismo ataque de nuevo. Si ella usa un hechizo distinto, deberás huir del centro, pues tu escudo no servirá de nada. Cuando hallas absorbido un tipo especial de hechizo, el escudo lo mandará de nuevo hacia la bruja, aturdiéndola por un momento.

3 Empuña entonces tu espada y atácala antes de que se recobre. Apenas estarás en condiciones de propinarle unos cuantos golpes mientras ella se levanta y arroja un nuevo hechizo. Entonces usa de nuevo tu escudo para absorber el hechizo y atácala otra vez cuando esté aturdida. Tras el golpe definitivo, agarra el Contenedor de Corazones y párate en el portal para recibir el Medallón Espiritual de manos de Nabooru.

4 Ve al Templo del Tiempo, donde la Princesa Zelda te dará la FLECHA DE LUZ antes de ser capturada por Ganondorf (sabías que esto tendría que pasar en algún momento). Encamínate hacia el mercado en las cercanías del Castillo de Ganon y los Sages crearán un puente para que puedas entrar.

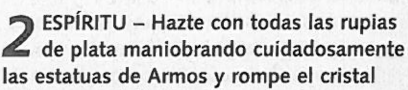
EL CASTILLO DE GANON



Igual que en muchos juegos, el último jefe te espera en lo alto de una torre, y tienes que abrirte paso hasta arriba. Hay seis barreras que deberán ser destruidas antes de que puedas continuar, y cada una está suficientemente protegida por algunos puzzles.

1 Muévete hacia el área principal de las seis puertas. Busca la habitación secreta de abajo, llena de hadas y Scrubs. Si estás corto de ítems, entra a cada una de las habitaciones.





2 ESPÍRITU – Hazte con todas las rupias de plata maniobrando cuidadosamente las estatuas de Armos y rompe el cristal en la segunda habitación para dar con un pequeño cofre. Dentro encontrarás algunos Bombchus. Emplea uno de ellos para atravesar la abertura y romper el otro cristal para abrir la puerta. Una flecha de fuego quemará la telaraña de encima, de modo que puedas hacer brillar la luz del sol sobre las caras. En la siguiente habitación, dispárale una Flecha de Luz en todo el centro para destruirla totalmente.





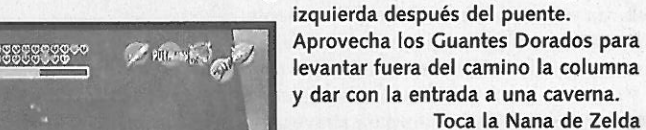
3 BOSQUE – Enciende cuatro de las antorchas con el Fuego de Din y usa una Flecha de Luz para la que está sobre la puerta. Recoge las rupias (toca la Canción del Tiempo y ponte las botas flotadoras para cruzar) y destruye la barrera del bosque con otra Flecha de Luz.

4 AGUA – Acaba con los enemigos y pon algo de fuego azul en una botella. Empléalo para derretir el hielo y recoge un poco más antes de abrir la puerta al salón siguiente. Empuja el segundo bloque de hielo dentro del agujero y manipula el primero para que puedas escalar y derretir el hielo rojo, para alcanzar el oxidado botón. Entonces aplástalo con el martillo megatón y sal de la sala. Después, dispara una Flecha de Luz hacia el centro.



5 SOMBRA – Enciende la antorcha con la flecha de fuego. Crúzalo y busca un botón a la derecha. Púlsalo y aparecerán los GUANTES DORADOS. Con la Lente de la Verdad descubrirás un camino a la izquierda, el cual conduce a otro botón herrumbrado. Dale con el martillo para abrir la puerta y busca el camino en el centro, para luego cruzar. Ahora puedes derribar la barrera de sombra.

NOTA: Si deseas doblar tu energía, sal del Castillo de Ganon y gira a la izquierda después del puente. Aprovecha los Guantes Dorados para levantar fuera del camino la columna y dar con la entrada a una caverna. Toca la Nana de Zelda y la Gran Hada aumentará tu salud (va de maravilla cuando has de enfrentarte a Ganondorf).







6 FUEGO – Coge las rupias dispersas por la sala para abrir la puerta del otro lado. Párate sobre la plataforma flotante principal y usa rápidamente el gancho lanzable más largo para pasar sobre la lava. Dispara al centro en el siguiente salón.

7 LUZ – Utiliza la mágica cualidad de la Lente para ver todos los enemigos de esta sala y alcanzar la LLAVE del pequeño cofre que aparece ante tus ojos. Toca la Nana de Zelda en el corredor para encontrar una segunda LLAVE y busca una pared falsa en la sala siguiente, donde debes destruir la última barrera igual que antes.



8 Entra en la torre y ábrete camino hacia arriba como puedas a través de todos los monstruos hasta encontrar a Ganondorf.

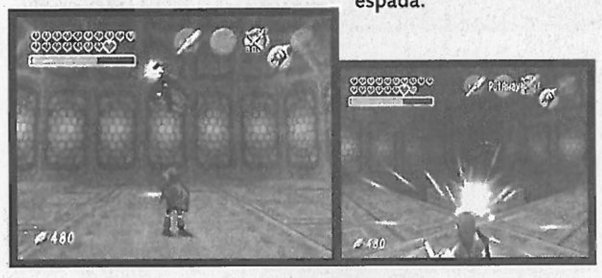
¡JEFE!

GANONDORF, Soberano de la Maldad

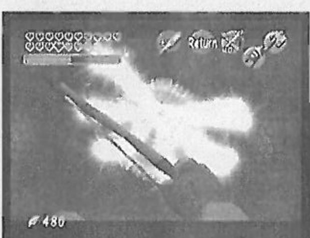


Igual que sucede con su fantasma, el poder de Ganondorf es incomparable con el de ninguno de los jefes anteriores debido a la parte del Triforce que él controla. Si te quedas fuera del área estarás a salvo del ataque terremoto de Ganondorf, el cual destruye consecuentemente parte del piso y te pone la tarea aún más difícil.

1 Pasa por una de las esquinas y gírate hacia Ganondorf. Cuando te lance un rayo de energía saca tu Espada Maestra para repeler el ataque. Emplea esta técnica moviéndote adelante y atrás hasta que el mismo rayo golpee al malvado soberano, aturdiéndolo por un momento. Dispárale una Flecha de Luz para derribarlo y salta rápidamente para herirlo con la espada.



2 Cuando se recupere vuelve a tu esquina y repite el proceso de nuevo hasta vencer. Si necesitas más magia, deberás bajar al salón inferior para golpear los botes y, después, trepar de nuevo y saltar a una esquina para continuar la batalla.

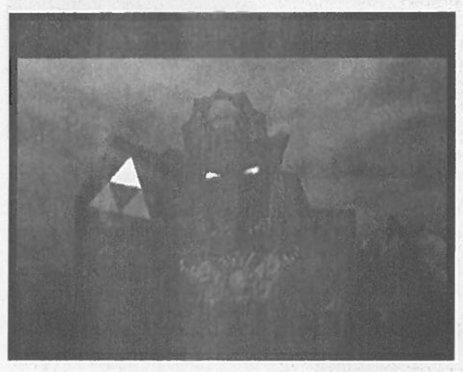




3 Sigue a Zelda fuera del castillo antes de que se derrumbe, parando a machacar Stalfos para librarla del anillo de fuego, y luego averigua qué es ese extraño ruido que viene de las ruinas del castillo...



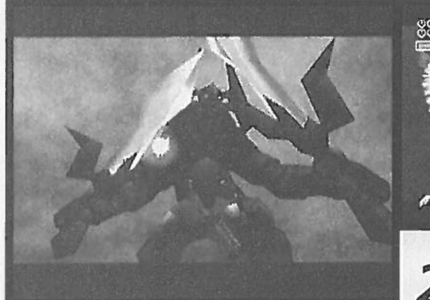
¡JEFE!
GANON

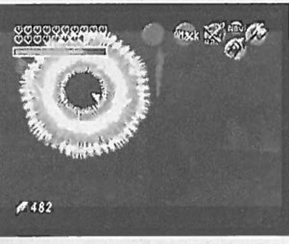


Esto ya es otra cosa. Ganondorf ha usado el Triforce de Poder en un último intento por recuperar el control de Hyrule, transformándose en la infernal amenaza que conocemos de los juegos anteriores de Zelda. Para empeorar las cosas, la Espada Maestra está fuera del alcance de Link, lo cual te deja apenas con el contenido de la pantalla de inventario. ¡Buena suerte!



1 Si vas corto de ítems, intenta con astucia que Ganon destruya los restos del castillo. Hay mogollón de ítems ocultos debajo, incluyendo las prácticas hadas y las botellas mágicas.





2 Apunta a Ganon con Z y dispárale una flecha para aturdirle. Luego ve hasta su cola y aplástasela con el martillo. Repite este truco cambiando de arma a medida que se te acaba la magia y, finalmente, caerá. Ésta es tu oportunidad para correr hacia la Princesa Zelda y tomar de nuevo la Espada Maestra, el único arma que realmente puede terminar con el malvado Ganon.

3 Mientras regresas donde está el jefe, él se pone en pie de nuevo y es necesario que repitas el proceso una vez más hasta que caiga de nuevo.
La Princesa Zelda lo sujetará por algunos segundos para que puedas dar la estocada final con la Espada Maestra y los Sages harán el resto.
Ahora, siéntate y disfruta de la secuencia final: ¡lo tienes absolutamente merecido!





UBICACIÓN DE LOS CONTENEDORES DE CORAZÓN

Obtener cuatro contenedores de corazón le permite a Link aumentar en una barra su medidor de vida. Junto con los contenedores enteros de corazones que ganas al vencer al jefe final de cada mazmorra importante, hay otros 36 cuartos de contenedores escondidos por todas partes. Si los adquieres todos, tendrás nueve casillas adicionales en tu barra de vida, lo cual te facilitará considerablemente las batallas.

Qué necesitas	Ubicación del corazón	Qué debes hacer
Adulto · Túnica Goron	Cráter de la Montaña de la Muerte	Escondido en un arco de la pared (desciende)
Adulto · Hoja de Judía Mágica	Cráter de la Montaña de la Muerte	Encima del copo de ceniza de la derecha
Adulto · Hoja de Judía Mágica	Sendero de la Montaña de la Muerte	Encima de la entrada a la Caverna Dodongo
Adulto · Hoja de Judía Mágica	Coloso del Desierto	Sobre el arco antes del templo
Joven/Adulto · Judía Mágica	Valle Gerudo	Destruye las cajas a la orilla del río
Adulto · Epona	Fortaleza Gerudo	Gana el equipo de Arquería montada
Adulto · Gancho Lanzable	Fortaleza Gerudo	Encima de la guarida de los ladrones, escondido en un cofre
Joven · Bombas	Ciudad Goron	Enciende las antorchas y lanza bombas al jarrón
Adulto · Gancho lanzable	Cementerio	Vence el fantasma de Dampe en menos de un minuto
Joven	Cementerio	Gana en la jornada de excavación de tumbas
Adulto · Hoja de Judía Mágica	Cementerio	Sobre la Hoja de Judía Mágica, en un cajón
Joven/Adulto	Cementerio	Encuentra la tumba sin marcar y toca la Canción del Sol
Joven	Castillo Hyrule/Mercado	Gana al juego de Bombchu

Joven · Sólo de Noche	Castillo Hyrule/Mercado	Encuentra el cachorrito de la señora Pooch
Joven · Lente de la Verdad	Castillo Hyrule/Mercado	Gana al juego de la Caja del Tesoro
Joven/Adulto · Piedra de la Agonía	Campo de Hyrule	Encuentra el hoyo oculto entre las vallas frente al Lago Hylia, ábrelo y cómpralo por diez rupias
Adulto · Botas de Hierro o Guantes Dorados	Campo de Hyrule	Encuentra un hoyo oculto junto a un árbol entre el Valle Gerudo y el Castillo de Hyrule. Está en la laguna
Adulto · Botella de Fuego Azul	Caverna de Hielo	En una sala de la Caverna de hielo, congelado en hielo rojo
Joven/Adulto · 50 Skulltulas	Pueblo Kakariko	Recompensa de la familia Skulltula
Joven/Adulto	Pueblo Kakariko	En el corral
Joven/Adulto	Pueblo Kakariko	En una orilla del molino
Adulto · Gancho más largo	Pueblo Kakariko	Habla con el hombre en el último piso de la Tienda de Pociones de Ganny
Adulto · Escala de Oro	Lago Hylia	Penetra hasta el fondo del Laboratorio del Científico con la Escala de Oro. Él te recompensará
Joven	Lago Hylia	Consigue un pez de diez libras en el juego de pesca
Adulto · Hoja de Judía Mágica	Lago Hylia	Último piso en el laboratorio de la Rivera, en el balcón
Joven	Rancho Lon Lon	Encuentra el túnel en el Almacén de Leña (mueve las cajas)
Joven · Ocarina · Canción de Saria	Bosques Perdidos	Encuentra el Cráneo de Cabra Skull solitario y tócale la canción de Saria
Joven · Ocarina	Bosques Perdidos	Metido con los Cráneos de Cabra
Joven · Bastón Deku	Dominio de Zora	Enciende las cuatro antorchas y mira tras la cascada
Adulto	Fuente de Zora	En un iceberg
Adulto · Botas de Hierro · Túnica de Zora	Fuente de Zora	En el fondo del lago
Joven · las seis canciones de "nota gris"	Río de Zora	Agranda la rana y gana el juego de capturar insectos
Joven/Adulto	Río de Zora	En una plataforma alta de la sección central del río
Joven · Cuco	Río de Zora	Flota en una plataforma cerca de la cascada
Joven · la Canción de las Tormentas	Río de Zora	Encuentra el Coro de Ranas y tócales la Canción de las Tormentas

LOS CONTENEDORES DE CORAZÓN COMPLETOS

Al final de cada una de las mazmorras principales conseguirás, siempre, un corazón entero (una vez venzas al jefe).

Árbol Deku	Vence a Gohma
Caverna de Dodongo	Vence al Rey Dodongo
Barriga de Jabu Jabu	Vence a Barinade
Templo del Bosque	Vence a Phantom Ganon
Templo del Fuego	Vence a Volvagia
Templo del Agua	Vence a Morpha
Templo de la sombra	Vence a Bongo Bongo
Templo del Espíritu	Vence a Twinrova

UBICACIÓN DE VIVEROS DE JUDIAS MÁGICAS

Hoyo 1: Bosque Kokiri · Ubicación: Junto a la tienda donde compraste el primer Escudo Deku. · Efecto: Te da acceso a montones de rupias.
Hoyo 2: Bosques Perdidos I · Ubicación: Sigue los túneles más allá del oeste del campo con el Cráneo de Cabra. · Efecto: Atajo desde un lado hacia el otro.
Hoyo 3: Bosques Perdidos II · Ubicación: En un campo al sudeste de la entrada al Prado Sagrado del Bosque. · Efecto: Permite un viaje nocturno hacia una Skultulla escondida.
Hoyo 4: Cementerio de Kakariko · Ubicación: Junto a la fila de tumbas en el extremo izquierdo. · Efecto: Consigue un pedazo de corazón (en una tumba).
Hoyo 5: Caverna Dodongo · Ubicación: Justo al entrar. · Efecto: Es el camino para ir a la cima de la Montaña de la Muerte (toma el corazón por el camino).
Hoyo 6: Río de Zora · Ubicación: Al lado del vendedor de Judías Mágicas. · Efecto: Viajas hasta la entrada del Dominio de Zora (llévate el corazón de la plataforma, en la parte central del río).
Hoyo 7: Lago Hylia. · Ubicación: A un lado del Laboratorio de la Rivera · Efecto: Vas hasta la cima del laboratorio por un pedazo de corazón.
Hoyo 8: Cráter de la Montaña de la Muerte · Ubicación: En el cráter. · Efecto: Irás hasta la cima de los conos por un pedazo de corazón.
Hoyo 9: Valle Gerudo · Ubicación: En la orilla más baja del río, en la parte más alejada. La parte pantanosa es la de la doncella y su vaca. · Efecto: Un camino sin pantano para alcanzar la parte de corazón tras la cascada.
Hoyo 10: Coloso del Desierto · Ubicación: A la izquierda de la entrada del templo. · Efecto: Un viaje por el desierto en el que obtienes un pedazo de corazón, encima del arco, y una Skulltula Dorada, de noche, en las dunas altas.

ARMAS

Hay montones de monstruos y jefes para machacar y matar, por lo cual necesitarás suficientes elementos puntiagudos con los cuales derrotarlos a todos. Por suerte, Zelda ofrece material ofensivo en cantidad. Aquí están.

TIRACHINAS DE LAS HADAS

El primer contacto de Link con armamento de proyectiles es esta honda, estupenda en muchas ocasiones. Se encuentra en el Árbol Deku, cruzando la puerta en la primera planta, tras el cofre de la pared de enredaderas. Vence a la Maleza Deku dentro y el Tirachinas te espera en la sala siguiente.
Utilidad: Disparar a los malos (sólo Link joven).

BOMBAS

Antes de que puedas llevar o lanzar bombas, ya sean de flores o portátiles, vas a necesitar el Brazalete Goron. En cuanto logres gustarle a Durania, el Rey de los Gorons, tocando la Canción de Saria (como joven Link) él te lo dará. Y entonces, ¡a bombardear!
Utilidad: Encontrar entradas y grutas secretas, y matar a los Beamos y a Dodongo.

BUMERÁN

El fiel bumerán de Link se encuentra en una habitación a la derecha, en la parte trasera de las tripas de Lord Jabu Jabu. Deberás poner a la Princesa Ruto sobre el interruptor para mantener la puerta abierta y, luego, deberás matar a los Stingers.
Utilidad: Activar interruptores, mutilar enemigos (sólo joven Link).

ARCO DE LAS HADAS

Está en el Templo del Bosque, en el salón octogonal central de la segunda planta, tras las escaleras donde debes disparar al primer retrato del Poe. El Arco de las Hadas te permite disparar muchos tipos diferentes de flechas.

Utilidad: Disparar y activar interruptores, matar a distancia (Link adulto únicamente).

FLECHAS DE FUEGO

Primer ejemplo del armamento especializado del Arco de las Hadas. Capaces de explotar en una profusión de fuego rojo y ardiente, las flechas de fuego serán tuyas inmediatamente después de que liberes al Templo del Agua de Morpha. Ponte en la isla de arriba y dispara una flecha al sol saliente, a través de los dos postes de delante. Las Flechas de Fuego serán tu recompensa.
Utilidad: Encender antorchas, tostar enemigos (sólo Link adulto).

FLECHAS DE HIELO

Las preciosas Flechas de Hielo serán tu recompensa por afrontar y superar con éxito el Campo de Entrenamiento Gerudo. Yacen en el centro del complejo, dentro del laberinto principal. Asegúrate de haber conseguido al menos siete llaves de plata antes de llegar allí.
Utilidad: Disparar hielo (sólo Link adulto).

FLECHAS DE LUZ

Forjadas en bondad pura, las Flechas de Luz son una verdadera maravilla, y son decisivas en la batalla final contra Ganondorf. Una visita al Templo del Tiempo antes de ir al castillo para la confrontación final te valdrá una memorable escena de vídeo y las flechas mismas, que son un regalo de alguien...
Utilidad: Inmovilizar al malvado Ganondorf (sólo Link adulto).

BOMBCHU

Estos maravillosos ratones mecánicos son en realidad bombas móviles: si pones una en el suelo, se desplazará, incluso por las paredes, hasta darle al objetivo. Las puedes comprar cuando caiga la noche, en una tienda de los callejones traseros del Mercado de Hyrule, o encontrarlas en varios cofres a lo largo del juego.
Utilidad: Destruir o activar objetos fuera de tu alcance.

GANCHO LANZABLE

Este gancho, útil tanto como arma, como aparato para escalar, es una de

las herramientas más recurrente de Link. Una vez hayas crecido, ve al Cementerio, remueve la lápida del extemo izquierdo y baja por la tumba. Corre contra Dampe, el espíritu que cuida las tumbas y, si ganas, te dará el Gancho. Estupendo: El único arma que también puede usarse bajo el agua.
Utilidad: Trepar, salvar fosas y ensartar enemigos subacuáticos.

GANCHO LANZABLE MÁS LARGO

En esencia es sólo una versión mayor del Gancho Lanzable. El Gancho más largo tiene un rango de alcance mucho más grande y puede servir para distancias mucho más largas. Se encuentra dentro del Templo del Agua, en la tercera planta, más allá de la habitación donde debes enfrentarte al malvado Reflejo de Link.
Utilidad: Alcanzar distancias que el Gancho Lanzable no alcanza, derrotar a Morpha (sólo Link adulto).

MARTILLO MEGATÓN

El Martillo Megatón se encuentra en el Templo del Fuego, entrando por el Cráter de la Montaña de la Muerte. Está justo en la cima del Templo, en la quinta planta, al final de unas escaleras en espiral. Para provocar las ondas terrestres y las fuertes sacudidas, esta arma requiere que tengas libres las dos manos. Es la única cosa que puede dañar al dragón Volvagia.
Utilidad: Golpear interruptores oxidados, destruir rocas, matar a Volvagia (sólo Link adulto).

ESPADA MAESTRA

Indudablemente, el mejor aliado de Link. Puedes usarla en cuanto la saques de la piedra en el Templo del Tiempo, una vez tengas las tres Rocas Espirituales. En cuanto puedas usar el ataque con giro mediante un movimiento sencillo, te sentirás en el cielo.
Utilidad: Masacrar hordas de monstruos sedientos de sangre.

CUCHILLO DEL GIGANTE

El Cuchillo del Gigante, una espada inmensa para usar con las dos manos, puede ser comprada por un alto precio de 200 rupias a un nativo grandote de Ciudad Goron si vas como Link adulto. Es el doble de poderosa que la Espada Maestra, pero no dura para siempre...
Utilidad: Matar enemigos. Hasta que se rompe (sólo Link adulto).

OTROS UTENSILIOS

Nunca rescatarás a Zelda sólo con la ayuda de las armas. Por eso, hay todo un manojo de utensilios igualmente esenciales que te harán falta para triunfar en tu desafío. Aquí verás cuáles son y dónde están.

LENTE DE LA VERDAD

No hay manera de atravesar el Templo de la Sombra sin éstos. Siendo Link adulto, habrá un momento en el que encuentres que Pueblo Kakariko está siendo asolado por un demonio del pozo. Tendrás que aprender entonces la Canción de las Tormentas que te enseñará el hombre del molino, regresar como joven Link, tocar la canción para vaciar el pozo y aventurarte luego en su interior. La pequeña mazmorra que hay dentro contiene la Lente de la Verdad.
Utilidad: Ver habitaciones y otras cosas ocultas, y evitar trampas y riesgos.

ESCUDO ESPEJO

Sólo puedes obtener el Escudo Espejo cuando hayas avanzado bastante, después de ganar la confianza de Gerudo y entrar en el Templo del Espíritu. Lo encontrarás en la tercera planta, a la que subirás pasando por la sala de la segunda planta que contiene una gran estatua de Coloso. Es tu premio por acabar con el Nudillo de hierro.
Utilidad: Reflejar luz, vencer a las gemelas Rova y protegerte en general (sólo Link adulto).

TÚNICA GORON

Sin ella, los cráteres hirvientes de la Montaña de la Muerte y del Templo del Fuego van a achicharrarte en segundos. Por fortuna encontrarás la Túnica Goron en la cercana Ciudad Goron. Cuando regreses allí como adulto, frena al Goron rodante con una bomba y el hombre de piedra (el hijo de Durania) te recompensará con la Túnica. Estupendo, ¿no?
Utilidad: Soportar el fuego (Link adulto únicamente).

TÚNICA DE ZORA

Esta elegantona túnica azul le permite a Link respirar bajo el agua. Usa el fuego azul (llenando tus botellas en la Caverna de Hielo, a la izquierda de donde Lord Jabu Jabu descansó) para derretir al Rey Zora y él te concederá la Túnica de Zora, que necesitarás luego para atravesar el Templo del Agua en el Lago Hylia.
Utilidad: Sobrevivir bajo el agua (únicamente Link adulto).

BOTAS DE HIERRO

Este macizo calzado, que brinda bajo el agua el peso necesario, lo encontrarás en la Caverna de Hielo. En el salón con la gran guadaña de hielo en medio, derrite el hielo rojo con el fuego azul y ve a la sala de los bloques que se deslizan. Resuelve el puzzle y podrás continuar hasta las Botas de Hierro, que están vigiladas por un Wolfo blanco. Utilidad: Caminar bajo el agua, alcanzar profundidades inalcanzables (sólo Link adulto).

BOTAS FLOTADORAS

Otra parte del equipo sin el cual no podrás atravesar el Templo de la Sombra. Ni siquiera el Templo del Espíritu. Las botas están junto a la entrada del Templo de las Sombras y harán posible que camines sobre el agua, o sobre arenas finísimas o, de hecho, que puedas permanecer en el aire por unos preciosos segundos. En la sala del gran pájaro de piedra, usa la Lente de la Verdad para encontrar la pared falsa y continúa a través de dos habitaciones más para alcanzar las Botas Flotadoras.
Utilidad: Caminar sobre el aire (sólo Link adulto).

GUANTES DORADOS

Los Guantes de Oro son el siguiente peldaño después de los Guantes Plateados (que encontrarás tras hablar con Nabooru la primera vez que entres al Templo del Espíritu), y te permiten levantar objetos más pesados. Estos objetos tan pesados sólo aparecerán al final del juego, cuando estés salvando las barreras de la Torre de Ganon. Están en la cámara del Templo de las Sombras, pero necesitarás la Lente de la Verdad, el Gancho Lanzable más largo y las Flechas de Fuego para conseguirlos. Utilidad: Mover los obstáculos que hay en la Fuente de las Hadas fuera del castillo de Ganondorf, así como remover obstáculos similares en la entrada a la Cámara de la Luz y dentro de la Cámara de Fuego.